

TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA

**DRAMATIZACIÓN HISTÓRICA**

Nombre del alumno: Guillermo Peinado Casañ

Nombre del tutor de TFG: Joaquín Aparici Martí

Área de conocimiento: Ciencias Sociales (Historia)

Curso académico: 4º

## **Índice**

Resumen (pág. 2)

1.- Justificación e introducción (pág. 2-4)

2.- Metodología

2.1.- Contextualización (pág. 5)

2.2.- Objetivos (pág. 5-6)

2.3.- Contenidos (pág. 6-7)

2.4.- Procedimiento (pág. 7-9)

2.5.- Recursos necesarios (pág. 9-10)

3.- Desarrollo de las sesiones

3.1.- Cronología (pág. 10-11)

3.2.- Temporalización (pág. 11)

3.3.- Programación (pág. 12-18)

3.4.- Materiales a trabajar (pág. 18)

3.5.- Evaluación (pág. 19)

4.- Resultados, discusión y conclusiones

4.1.- Interés y relevancia para la práctica profesional que merece el programa (pág. 19-21)

4.2.- Resultados de la evaluación del programa material (pág. 21-22)

Bibliografía/Webgrafía (pág. 23)

Anexos (pág. 24-28)

## **Resumen**

A lo largo del siguiente proyecto se intenta presentar una programación basada en la dramatización histórica. Se buscará aplicar la metodología Waldorf, creada por Rudolf Steiner, que se basa principalmente en la educación a través del arte y de la creación propia del alumnado, siendo el protagonista principal de su aprendizaje. De este modo se indagará en una manera alternativa de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de cambiar el modo de trabajar la historia y sobre todo de cambiar su concepción social actual. A través de un trabajo altamente dinámico y significativo descubrimos una manera de trabajar la historia que combina arte, diversión y conocimientos académicos a partes iguales. La programación en concreto girará en torno al descubrimiento de América, desarrollando un teatro que nos permitirá observar de una forma perfectamente ejemplificada qué es una dramatización y cómo llevarla a cabo según el método de Steiner. Podemos observar en las siguientes páginas las explicaciones y contextualizaciones pertinentes para comprender qué es la dramatización y el por qué se considera el método Waldorf como el mejor para trabajarla, además de apreciar una aplicación teórica que nos ilustra en el modo de llevar al aula todos los conceptos que aparecen.

**Palabras clave:** Dramatización histórica, metodología Waldorf, Rudolf Steiner, educación artística.

## **1.- Justificación e introducción**

La dramatización histórica se basa en el aprendizaje de la historia a través de la puesta en escena en forma de teatro.

De esta forma, se busca la conexión total entre el alumnado y el momento histórico que se quiere enseñar. Gracias a esta técnica logramos trabajar la historia de una manera activa y dinámica, haciendo que el alumnado sea el constructor de su propio aprendizaje, sin duda mucho más significativo que de la forma tradicional.

Esta técnica ya lleva muchos años siendo considerada por pedagogías alternativas como una de las mejores maneras de sumergirnos en la historia y estudiarla, consolidando un aprendizaje integral apoyándonos transversalmente en la interpretación.

Una de estas pedagogías es la educación Waldorf, que arroja mucha luz al trabajo a través de la dramatización.

Este método, creado por Rudolf Steiner, sostiene que la educación de un ser humano se divide en tres septenios. Cada uno de dichos septenios cuenta con unas características que

hace que el trabajo educativo cambie, pues las necesidades del alumnado varían según la etapa en la que se encuentre. En la etapa concerniente a la educación primaria, la pedagogía Waldorf trata de conseguir el cultivo emocional e imaginativo, conectando de manera profunda con el tema a tratar en cada área a través del arte. Como si del Renacimiento se tratase, en las aulas de éstas escuelas todo el mundo desarrolla sus capacidades en danza, dramatización, manualidades, etc.

Los alumnos vivencian aquí lo que significa actuar partiendo no solamente del instinto natural del juego propio de la infancia, sino del sentido consciente y artístico del estilo (Carlgren, 2004).

Las ciencias sociales siempre han sido troncales, como conocimientos fundamentales a adquirir por el alumnado. Sin embargo, diferentes leyes educativas y puntos de vista cambiantes de la sociedad han situado hoy día a esta asignatura en un punto poco favorable del aprendizaje.

Con tan solo dos sesiones semanales, no hay tiempo de desarrollar grandes programaciones aplicadas a la historia. Esto hace que la costumbre generalizada en cuanto a la enseñanza sea la de continuar las pautas dictadas por libros/fichas de trabajo, convirtiéndose las sesiones en rutinas tradicionales de enseñanza pasiva. De ahí los tópicos que dicen que la historia es aburrida, complicada o inútil.

A partir de la gran pregunta de cómo lograr un cambio en la concepción de la materia, surge este proyecto, cuyos objetivos principales son demostrar que hay vías alternativas al estudio de las ciencias sociales mucho mejores que las actualmente aceptadas, dar importancia al significado que tienen en un sistema educativo que cada vez las deja más de lado y poner en práctica vías pedagógicas como la Waldorf, con el fin de luchar ante el tradicionalismo latente en las aulas de hoy día.

Trabajos y/o proyectos encaminados hacia mismas vías se están llevando a cabo en muy distintos hábitos de la educación. Sin ir más lejos, en la universidad Jaume I de Castellón se está enseñando este tipo de metodología a aquellos que en un futuro van a ser los docentes encargados de aplicar estas técnicas a diferentes generaciones de la sociedad.

Obviamente, el alumnado universitario es muy diferente. El trabajo se vuelve más autónomo y autosuficiente, posibilitando dejar gran parte del trabajo en manos de la clase confiando en que el resultado será próspero. Pese a ello, son muchas las cosas que se tienen en común y si por algo se enseña en las aulas universitarias es para poder extrapolar las ideas clave de esta metodología y así tener la capacidad de aplicarla en el futuro.

También en este caso los objetivos son similares. Enseñar nuevas formas alternativas de trabajar las ciencias sociales, dar significado al aprendizaje de las mismas, etc.

Podríamos decir que la única diferencia es el impacto del mensaje que se quiere transmitir. Por un lado, con alumnado de primaria se busca enseñar historia de una forma dinámica, activa y significativa a la par que se trabajan de forma transversal otros aspectos interdisciplinarios fruto de la metodología aplicada. Por otro lado, al alumnado universitario se le transmite la concienciación de la importancia de las ciencias sociales y el poco papel que se le está dando hoy día en las escuelas, ofreciendo nuevas formas de trabajo que las reinventen.

Entre las pocas horas de Ciencias Sociales impartidas en las aulas de educación primaria, la floja y tradicional metodología aplicada para su enseñanza y la mala visión de la materia por parte de un mayoritario sector de la sociedad, se hace imperante la búsqueda exhaustiva de nuevas técnicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia.

Solo de esta forma; a través de una metodología activa, un aprendizaje dinámico, un marco que dote de significado el temario a tratar y una nueva visión de la importancia del área en concreto, se puede lograr el objetivo de devolver a la historia la importancia que le corresponde para la formación integral de las generaciones venideras.

La educación ha de llevarse a cabo como un obrar artístico, en un ambiente libre y creador. Su funcionamiento ha de basarse en una amistosa colaboración entre maestros, maestras, madres y padres porque los alumnos serán siempre el centro de toda actividad (Steiner, 1894).

La necesidad de realización del trabajo es, a fin de cuentas, inculcar los valores y conocimientos tan importantes e incluso esenciales que sólo las ciencias sociales pueden enseñar al alumnado.

En esencia, lo que se busca con la actividad propuesta es trabajar la historia a través de un método innovador como es la dramatización, para así poder comprobar de primera mano si realmente se consigue un aprendizaje activo y significativo de éxito.

## **2.- Metodología**

### **2.1- Contextualización**

Nos encontramos situados en el CEIP Mestre Antònio Armelles i Domenech, destacado centro debido a la gran diversidad cultural de la que goza. La localización de la escuela es idónea para crear un entorno favorable a la hora de lograr una educación integral. Por una parte, la comunidad escolar, poco a poco, intenta introducir métodos educativos más novedosos e interactivos y por otra, se realizan actividades socioculturales que buscan la potenciación del crecimiento a niveles extraescolares como puede ser el ámbito deportivo, académico, de interés artístico (talleres de teatro, escuelas de danza, etc) y de más.

En cuanto al alumnado del proyecto, la práctica se desarrolla con niños y niñas de 5º. En dicha clase encontramos un alumnado formado por 26 niños y niñas.

Que en el caso concreto de este proyecto se plantee la programación para una clase de 5º de primaria no quiere decir que no se pueda aplicar a otros cursos, tanto superiores como inferiores. Steiner deja bien claro que el trabajo de dramatización, teniendo en cuenta los factores anteriormente comentados, es perfectamente aplicable a todas las edades (con unas variables u otras) y en toda etapa puede servir de herramienta educativa beneficiosa.

El aula cuenta con cierta aunque precaria tecnología; un ordenador y un proyector (si bien el aula de informática se halla puerta con puerta con la clase). Es bastante amplia y la disposición de las mesas puede cambiar para ir probando distintos modos de trabajo (por equipos, en forma de “U”, etc).

En caso de ser necesario, también puede contarse con la biblioteca del centro, reciente construcción que cuenta con todas las comodidades para llevar a cabo proyectos dinámicos.

### **2.2.- Objetivos**

El objetivo principal del proyecto podría resumirse en un titular: Trabajar la historia a través del teatro.

Obviamente, fruto de este enunciado se derivan otros objetivos y tareas a realizar para llegar a culminar con el fin último. Lo primero que se ha de tener en cuenta es que va a ser un trabajo grupal muy grande y por ello, uno de los primeros objetivos va a ser ese, aprender a trabajar en grupo. Cómo dividir y organizar las tareas, saber superar las adversidades por el bien común y lograr un buen resultado como equipo, trabajando codo con codo.

También encontramos la parte más teórica de los objetivos, aquella en la que nos metemos de lleno en el temario marcado por el currículo. Hemos de intentar que durante el devenir de

las sesiones se dejen bien definidos y trabajados los conocimientos básicos. Se trata pues, de la parte del trabajo que adecúe el proyecto a las exigencias del currículum.

En cuanto al trabajo puramente relacionado con la dramatización, debido a su carácter práctico, se plantean unos objetivos procedimentales y actitudinales acordes a la actividad.

En cuanto a objetivos procedimentales hallamos: Aplicación de diálogos de manera adecuada (claridad, voz, etc), puesta en escena y vestimenta bien desarrollada y correcta representación del capítulo a dramatizar.

Los objetivos actitudinales de la dramatización son: Correcta aplicación de los aspectos teatrales estudiados (gestualización, posicionamiento, etc), inmersión plena en la dramatización a desarrollar y colaboración grupal por el bien común del resultado final.

Finalmente, hay aspectos secundarios del proyecto que son los que precisamente dotan de significado al trabajo; descubrir nuevas formas de aprender a través del arte, trabajar de forma novedosa y divertida aprendizajes transversales como tipología textual, trabajos de manualidades, etc.

### 2.3- Contenidos

Según la metodología Waldorf, cada septenio o etapa evolutiva por la que pasa el alumnado está marcada por unas características personales que definen el carácter y la dramatización ha de ir de su mano para que exista identificación.

En este caso, estamos con alumnos que ya forman parte de los “mayores” del colegio, con cierto aire de superioridad sobre los cursos inferiores, se sienten seguros y fuertes. Pero, a la vez, están a punto de descubrir un mundo nuevo que les hará ver su vida desde otro punto de vista totalmente diferente. El tema escogido, por ende, fue el descubrimiento de América.

Hay claramente dos tipos de contenidos que van a ser trabajados a lo largo de las sesiones. Por un lado, los relacionados con la parte teórica del temario que consolidan los conocimientos básicos. Cronología, características, contexto sociocultural de la Edad Moderna, etc.

Esta tabla muestra una clara síntesis del trabajo teórico a desarrollar:

<b>Contenidos</b>	<b>Conceptos</b>	<b>Procedimientos</b>	<b>Competencias</b>
Cronología Edad Moderna	Edad Moderna	Realización de una línea cronológica para situar la Edad Moderna en el tiempo	Aprender a aprender
Características Edad	Humanismo	Esquemmatización del	Aprender a aprender y

Moderna		humanismo y estilo de vida de la época	Conciencia y expresiones culturales
Política Edad Moderna	Monarquías absolutistas y grandes descubrimientos geográficos	Esquematización conceptos presentados	Aprender a aprender
Contexto sociocultural	Desarrollo comercial, esclavitud y reforma religiosa	Lectura grupal de un artículo referente al contenido	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
Etapas Edad Moderna	Renacimiento, Barroco e Ilustración	Visualización de videos y comentario grupal para la toma de apuntes	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Por otro lado, el contenido referente a la práctica de la dramatización. Características básicas del teatro, expresión corporal y de más aspectos secundarios fruto del desarrollo de la interpretación.

Ante esta dualidad de contenidos, se busca desarrollar el aprendizaje del alumnado de una forma más completa e integral con tal de que lleven a cabo una comprensión total de los conceptos y que estén reforzados a través de un trabajo activo y significativo que abarque mucho más que el desarrollo puramente académico.

#### 2.4.- Procedimiento

Se forman 5 grupos de 5 miembros cada uno (elegidos por el docente con el fin de lograr grupos heterogéneos). Como vemos, uno de los alumnos se queda rezagado y será quien haga de narrador/presentador. Esto es debido a la acomodación del proyecto ante la necesidad de atención a la diversidad. Es posible encontrar algún alumno con mayores problemas a la hora de socializar y trabajar en grupo. Ante esta situación, podemos hacer que el alumno en cuestión tome un rol importante dentro del proyecto y hacer ver su papel como un aspecto fundamental de la dramatización y que además de trabajar de manera general con todos los grupos, va de la mano del trabajo del docente, lo que puede hacerle sentir de valioso y reconfortado. Gracias al gran dinamismo con el que se trabaja y la



interacción de los grupos, los alumnos con problemáticas tales como TDAH se encuentran en un ambiente idóneo de trabajo por su inquietud y necesidad constante de interacción. Eso sí, siempre hemos de estar atentos para no caer en la sobreexcitación que podría causar el desarrollo de las actividades prácticas. Por el resto, se trata de un proyecto perfectamente preparado para trabajar de manera conjunta sin cambios aparentes para alumnos con problemáticas. Dividiremos la actuación en 5 capítulos, cada uno de ellos representado por uno de los grupos. De esta manera se comprende la sucesión de los hechos de una forma más sistemática y clara. Las fases/capítulos comienzan con la conversación de Cristóbal Colón con los Reyes Católicos, después vendría el descubrimiento de América, seguido de la conquista del Nuevo Mundo. Finalmente, se representarán las fases de colonización y evangelización.

En cada uno de los capítulos, habrán 5 personajes (pues son los miembros de los que consta cada grupo). El reparto de personajes será libre a decisión del alumnado, siempre y cuando lleguen a un acuerdo consensuado y dialogado. En caso contrario, el docente siempre estará ahí para poder ayudar a solucionar cualquier conflicto y tomar parte de la elección de personajes y de más.

Habrán ciertos personajes y/o representaciones inamovibles para que en cada capítulo quede bien claro la importancia y relevancia de ciertas personas influyentes en toda esta historia. Colón, los Reyes Católicos, personajes secundarios de la tripulación, indígenas nativos y conquistadores enzarzados en batalla o sacerdotes católicos aprendiendo la nueva lengua con el fin de implantar su religión son algunos ejemplos útiles.

Repartidos grupos y capítulos, ya se pueden poner en práctica las clases. Debido al poco tiempo semanal destinado a trabajar la historia, hay que idear una forma de trabajar los contenidos exigidos por el currículum a la par que se aplica el proyecto.

Lo haremos mediante el método de clases partidas. Esta técnica fracciona una pequeña parte de la clase para avanzar en la teoría a afianzar (mediante el proyector o simples actividades también muy visuales), dotando de sentido la parte práctica de la dramatización, que será la que ocupe el grueso del desarrollo de las sesiones. Aquí cada grupo desarrollará su teatrillo, ideando los diálogos y la puesta en escena.

No nos dejemos engañar por las sesiones partidas, que a priori pueden parecer un poco costosas de llevar a cabo. Simplemente, tener en cuenta que la teoría tendrá un peso ínfimo durante el proyecto, pero eso sí, necesario. Con esta programación, en lugar de realizar ejercicios teóricos que refuerzan lo que se acaba de ver, lo que haremos será desarrollar la dramatización histórica ligada al temario, con la ventaja de que toda la tarea se lleva a cabo en el aula y no se lleva trabajo a casa. Eso sí, la intensidad y ritmo de trabajo en cada clase

ha de estar marcado por el dinamismo y la implicación si queremos que la práctica sea exitosa.

Durante las primeras sesiones la clase estará dispuesta de forma que los grupos puedan trabajar en equipo correctamente. Sin embargo, cuando ya esté todo preparado para el ensayo, las mesas se dispondrán en forma de “U”. Esta será una distribución esencial para el correcto avance del proyecto. Cada grupo saldrá, por orden, a ensayar su capítulo al centro. Entre todos intentaremos ayudarnos y retroalimentarnos para que el conjunto final de la obra esté bien enlazado capítulo a capítulo. Cada uno deberá, más o menos, tener una duración de entre 5 y 10 minutos.

El alumno escogido para hacer la función de narrador/presentador trabajará de una manera más apegada al docente, apoyándose en todos los grupos en general para poder desarrollar el guión que sirva de hilo conductor entre capítulos.

Gracias a la transversalidad del proyecto, contaremos con algunas sesiones que darán mayor significado al trabajo. En informática, asignatura de dos sesiones semanales, disponemos de la sala de ordenadores para la búsqueda de información con referencia al descubrimiento de América, aprendiendo más de ella a través de la investigación digital, lo que iría genial para la dramatización y también para ampliar nuestro conocimiento teórico. En plástica, de una hora semanal, desarrollamos con los recursos de los que disponemos los disfraces y el decorado de manera sencilla.

Por último está la hora de tutoría, también de una hora semanal. En ella podemos tanto continuar con el ensayo de la dramatización como dedicarnos más a la solución de conflictos que pudiesen lastrar el correcto avance del trabajo, ayudándonos mutuamente a través del diálogo e intercambio de ideas.

La sesión final se destinará a la exposición la dramatización, que será grabada bajo autorización de los familiares. Así el maestro puede realizar un pequeño montaje y presentar el teatro a modo de película en la siguiente clase, así niños y niñas disfrutarán de una sesión admirando su trabajo.

## 2.5.- Recursos necesarios

Durante la parte teórica del proyecto ni tan siquiera es necesario el uso de libros de texto, ya que, gracias a las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, todo el tema referente a la edad contemporánea lo tenemos al alcance de un solo click. Con un poco de investigación, podemos proyectar de forma vistosa todo el contenido teórico del tema. En este caso, el único material del que precisará el alumnado es su libreta para poder realizar las anotaciones y/o apuntes indicados en cada momento.

En cuanto a la parte práctica del trabajo, en las sesiones de informática dispondremos de los ordenadores proporcionados por el centro. Para las clases de plástica deberemos recurrir al almacén de la escuela, donde podemos encontrar bastante material para realizar manualidades. Como ya se ha comentado, no hace falta que los disfraces sean demasiado elaborados ya que son un aspecto secundario de la obra y con algún elemento identificativo de cada personaje y un pequeño decorado es más que suficiente.

Añadir que, para la realización final de la dramatización se podrá disponer de la biblioteca del centro, espacio muy amplio, perfecto para este tipo de actividades. La grabación se puede hacer con una cámara al uso o incluso el móvil, si es de calidad.

### 3.- Desarrollo de las sesiones

#### 3.1.- Cronología

El proyecto tendrá lugar a lo largo de todo un mes, debido al trabajo que supone y la buena preparación necesaria. Además, al tratarse de una dramatización, la inmersión dentro de una temática ha de ser absoluta y para ello se requiere tiempo.

Durante todo el mes de mayo dispondremos del tiempo suficiente para disfrutar de esta gran experiencia con toda la clase y contaremos con el mayor número de días posible, de ahí que se realice en esta fecha.

La cronología, por tanto, sería la siguiente:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				1 Día del trabajador
4 Presentación del proyecto	5	6 Informática Sociales	7	8 Tutoría Plástica Informática
11 Sociales	12	13 Informática Sociales	14	15 Tutoría Plástica Informática
18 Sociales	19	20 Sociales	21	22 Tutoría Plástica

25 Sociales	26	27 Informática Sociales	28	29 Día de la dramatización
----------------	----	-------------------------------	----	----------------------------------

Los días señalados en gris son aquellos en los que no encontramos ninguna asignatura con la que podamos contar para adelantar el proyecto y, por tanto, no son aprovechables. En verde están señalizados los días de inicio y conclusión de la dramatización. Finalmente, de azul, los días que podemos utilizar para ir desarrollando poco a poco nuestro trabajo.

Además de las asignaturas, por orden, de las que disponemos para trabajar en torno a la dramatización.

### 3.2.- Temporalización

La tabla horario a la cual hemos de ceñirnos para el desarrollo de las sesiones es la a continuación presentada:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 - 9:45	CASTELLANO	E.F.	VALENCIANO	MÚSICA	VALENCIANO
9:45 - 10:30	VALORES / RELIGIÓN	MATES	INFORMÁTICA	INGLÉS	E.F.
10:30 - 11:15	C.O. CASTELLANO	CASTELLANO	E.F.	CASTELLANO	TUTORÍA
11:15 - 11:45	P	A	T	I	O
11:45 - 12:30	SOCIALES	NATURALES	CASTELLANO	MATES	MATES
12:30 - 13:15	VALENCIANO	INGLÉS	INGLÉS	NATURALES	PLÁSTICA
13:15 - 14:00	MATES	VALENCIANO	SOCIALES	VALORES / RELIGIÓN	INFORMÁTICA

Las clases señaladas son aquellas de las que podemos disponer a lo largo de la semana para trabajar en el avance del proyecto.

### 3.3.- Programación

#### DRAMATIZACIÓN HISTÓRICA

##### Día 1

Presentamos el proyecto a la clase. Definimos el concepto de dramatización histórica y la manera en la cual la vamos a trabajar.

Es también importante la explicación del temario en torno al cual va a girar el proyecto: El descubrimiento de América. Hay que realizar una introducción suficiente para poder realizar los grupos así como el reparto de capítulos y personajes.

Por lo tanto, se dejará bien clara la contextualización del descubrimiento de América (este vídeo será idóneo para ello: [La Edad Moderna](#)) así como los sucesos generales que ocurren en la misma.

Así, ante el reparto de capítulos, los grupos sabrán qué hechos se suceden para así tener una base por la cual comenzar a desarrollar la dramatización.

##### Día 2

**Informática:** Se buscará información de manera individual para más tarde poder ponerla en conjunto con el resto de trabajo del grupo. Nos centraremos durante esta sesión en indagar sobre la dramatización; cómo se desarrolla un diálogo, la importancia de la escenificación y de más cuestiones básicas que el docente irá indicando a modo de preguntas para asegurar el correcto trabajo de indagación por parte de toda la clase y la adquisición de conocimientos por el diálogo.

**Sociales:** La primera mitad de la sesión introduciremos el temario objeto de estudio que se verá reforzado a través de la dramatización. Comenzaremos analizando la cronología de la Edad Moderna. Plasmaremos en la pizarra una sencilla línea cronológica muy visual en la cual el alumnado pueda identificarla entre el final de la Edad Media y el comienzo de la Revolución Francesa. Ésta será copiada en los cuadernos como material de estudio para la prueba de teoría.

El resto de la clase estará destinada al trabajo en grupo. Las mesas ya estarán dispuestas para trabajar en equipo. En esta parte de la sesión se comenzará a realizar el primer esbozo del diálogo del capítulo a representar por cada grupo, surgiendo las primeras ideas de puesta en escen, siempre intentando ligar el contenido visto en clase con la planificación de la dramatización.

El docente, por supuesto, estará constantemente atento a cualquier duda y brindando su ayuda cuando la crea precisa, observando a los grupos. Sin olvidar al alumno/a que hará las veces de presentador y/o narrador de la escenificación, que también comenzará con el desarrollo de su discurso trabajando de manera conjunta con todos los grupos.

### Día 3

**Tutoría:** En esta sesión, aprovecharemos para comentar los trabajos. Será un momento idóneo para que los grupos expongan lo que llevan realizado y puedan fijarse también en los compañeros. De este modo, podemos abrir un pequeño debate en el que realicen anotaciones y/o apuntes sobre cosas positivas de los trabajos, cosas no tan buenas a mejorar y poner en común los problemas generales así como las buenas ideas. No olvidemos que el resultado final de la dramatización depende del conjunto global de los trabajos.

**Plástica:** Se presentarán las manualidades que servirán para realizar las vestimentas a través de la visualización de vídeos-tutoriales (a continuación se indica el enlace). Al estar los personajes predeterminados según el capítulo, únicamente será necesario presentar una serie de patrones que sirvan de inspiración y guía al alumnado para realizar sus vestimentas. Se trata de un trabajo individual de gran libertad y autonomía. Los patrones serían los siguientes; Tripulantes (incluido Colón), sombreros pirata y/o de navegantes ([manualidad sombrero pirata](#)). Nativos indígenas, corona de plumas de indio nativo ([manualidad plumas indias](#)). Conquistadores, arma tipo escudo y/o espada ([manualidad espada de cartón](#)). Sacerdotes, gorro clásico de sacerdote católico ([manualidad gorro sacerdote](#)). Monarcas, corona real ([manualidad corona real](#)).

**Informática:** Durante esta sesión y siguiendo el método de la anterior, lo que haremos será realizar una investigación digital (individual) encaminada a la búsqueda de información referente al descubrimiento de América, para poder tener más datos que aportar al desarrollar el diálogo de forma grupal.

### Día 4

**Sociales:** El temario teórico a desarrollar serán las características de la Edad Moderna. Centrarnos sobre todo en el concepto “humanismo” y el estilo de vida propio de la época. La tarea consistirá en plasmar en las libretas un cuadro esquemático en el que queda

definido el humanismo con sus puntos básico para poder visualizar a través de ellos la manera de concebir y vivir la vida en aquellos días.

Tras esta sencilla tarea teórica que servirá de guía de estudio, podemos continuar con nuestro trabajo grupal de desarrollo del diálogo de la dramatización. Continuando, como no, con la misma metodología que en la sesión anterior.

#### Día 5

**Informática:** Visualizaremos dos vídeos que resumen el descubrimiento de América para así clarificar y sintetizar las ideas principales. Luego, intentaremos resolver entre todos algunas sencillas preguntas de manera oral. Dichos vídeos pueden verse en los siguientes enlaces: [La Edad Moderna en 6 minutos](#) y [Draw del descubrimiento de América](#).

**Sociales:** En la primera parte de la clase veremos la política de la Edad Moderna, realizando un esquema en el que se reflejen de forma simple las monarquías absolutistas de la época así como los tiempos de grandes descubrimientos geográficos que darían pie a las guerras y al cambio político mundial.

Para la segunda parte de la sesión, finalizaremos los diálogos y la idealización de puesta en escena para que durante las próximas clases, los grupos ya puedan comenzar con los ensayos de sus respectivos capítulos a dramatizar.

#### Día 6

**Tutoría:** Dado que para este momento el guión de cada grupo ya debe estar concluido, esta sesión será ideal para poder presentar el trabajo obtenido hasta el momento. Comprobar si los capítulos desarrollados son correctos en cuanto a contenido y forma y si se adecuan a los requisitos necesarios.

En un debate entre toda la clase, daremos nuestra opinión acerca de lo que nos está pareciendo el proyecto así como las posibles dificultades que se están encontrando.

Realizaremos las pequeñas modificaciones de última hora necesarias para poder comenzar con la práctica manera segura y con todo listo para el espectáculo.

**Plástica:** Cartulinas de colores, pegamento y cola, cartón, rotuladores, reglas, tijeras y de más material de manualidades estará dispuesto en la mesa del profesor para que el alumnado pueda ir cogiendo aquello que le haga falta durante la confección. El docente,

por su parte, estará en todo momento a disposición de la clase para ayudar en aquellos pasos de las manualidades que puedan resultar más complicados (utilización de herramientas como el cúter, por ejemplo).

Los alumnos que acaben antes que otros pueden ofrecer una ayuda entre iguales, favoreciendo el compañerismo.

**Informática:** Ligando la clase de plástica anterior, lo que haremos será buscar imágenes e información acerca de las vestimentas de la época así como de los escenarios comunes. De este modo se cogerá mucho información que servirá de inspiración para el aspecto decorativo del proyecto y ayudará al alumnado con su vestimenta. Tal vez, alguien se anima a traer algún elemento que sirva para dar más vida y realismo a nuestra obra de teatro.

Ver las imágenes entre todos, comentarlas y proponer ideas caseras para aplicarlas a nuestra escenificación de seguro despierta el interés y la motivación del alumnado.

#### Día 7

**Sociales:** La primera parte de la clase se destinará a trabajar el punto del temario referente al contexto sociocultural de la Edad Moderna. Se trata de hacer ver la época de grandes cambios sociales en la cual nos encontramos; desarrollándose el comercio, aumentando la esclavitud y sucediéndose la reforma religiosa. Entre toda la clase, realizaremos la lectura de un artículo que estará proyectado en pantalla grande. Es muy breve y recoge las ideas más esenciales del tema a tratar en concreto. Luego, comentaremos entre la clase las características básicas que se indican y concluiremos con un sencillo esquema que plasmaremos en nuestras libretas. El enlace del artículo de interés que comentamos es el siguiente: [Edad Moderna \(sobrehistoria.com\)](http://sobrehistoria.com).

En la segunda parte comenzaremos con la práctica que nos llevará a perfeccionar nuestra dramatización. La disposición de la clase a partir de ahora es en forma de “U”, para optimizar el trabajo haciendo que el grupo que le toque ensayar se ponga en el centro. Por orden de capítulo, irán saliendo los grupos y los que no tengan tiempo de exponer serán los que comiencen en la siguiente clase. Lo importante de esta actividad es trabajar entre toda la clase, debatiendo para mejorar el trabajo de manera conjunta y realizando un feedback constante, como si de una auténtica compañía de teatro se tratase.



### Día 8

**Sociales:** En este día finalizaremos la teoría acerca de la Edad Moderna. En este caso trataremos las etapas de la época, viendo de forma general las características de Renacimiento, Barroco e Ilustración con el fin de poder distinguirlas de manera sencilla. Gracias a que en la primera sesión de teoría ya realizamos la línea cronológica que situaba en el tiempo a la Edad Moderna, ya tenemos una buena parte del trabajo hecho. Utilizando esta misma línea, situaremos en la franja correspondiente a la Edad Moderna la división de las etapas. En cada una de ellas, colocaremos 3 características básicas correspondientes, que obtendremos a raíz de la visualización de unos cortos vídeos y el comentario de manera oral entre toda la clase (Renacimiento: [Auge imperio español. Los Reyes Católicos](#), Barroco: [La Decadencia](#) e Ilustración: [Reformismo ilustrado](#)). Durante el resto de la sesión, continuaremos con el ensayo de la dramatización.

### Día 9

**Tutoría - Plástica:** Aprovechando que en el día de hoy tenemos las horas de tutoría y plástica disponibles, lo que haremos será realizar una mezcla entre ambas asignaturas. Ahorrando así una gran cantidad de tiempo. Durante ambas sesiones todo el alumnado dispondrá de tiempo suficiente para finalizar con la confección de sus disfraces.. También, por supuesto, se contará con el tiempo suficiente para realizar algún elemento decorativo que sirva para nuestra escenificación. El docente estará en todo momento dispuesto para ayudar, ya que se trata de las dos últimas sesiones para terminar vestimentas y decorado. Por otro lado, se podrá más técnicas de la dramatización como por ejemplo diálogos, temporalización de alguno de los capítulos y de más. Simplemente pequeños detalles para ayudar a los grupos a perfeccionar más si cabe sus obras y dejarlas a punto para que el ensayo sea más fluido.

### Día 10

**Sociales:** Realizaremos una sesión puramente práctica, ensayando la dramatización durante toda la clase.

### Día 11

**Informática:** En el día de hoy realizaremos el examen teórico del temario a través de la aplicación Plickers. El funcionamiento es el siguiente; únicamente será necesario un móvil y el proyector. El maestro entrará en su cuenta de Plickers donde ya estará preparado el examen en forma de actividad. Para responder a las preguntas con varias opciones que aparecen proyectadas, cada alumno contará con una tarjeta que tendrá un código QR, obtenida a través de la página web de la aplicación. En cada lado de la tarjeta encontramos las opciones A,B,C o D; la letra que el alumnado coloque en la parte de arriba será la respuesta que esté dando. El docente, por su parte, escaneará las respuestas con su móvil a través de la aplicación que tendrá descargada. Los resultados generales de la clase aparecerán proyectados y podrán ser compartidos por todos, dando pie a la reflexión tras cada respuesta. Como los resultados son generados al momento, al final de la clase se podrán dar las notas.

Para mayor interés, aquí está el enlace que nos lleva a la página de Plickers:

[get.plickers.com](http://get.plickers.com).

**Sociales:** Nos hallamos en la última sesión antes del gran día. Dedicaremos la hora enteramente al ensayo general de la dramatización.

Finalmente, reflexionaremos a través de un pequeño los puntos positivos y los negativos del trabajo, realizando una crítica grupal del proyecto.

### Día 12

En el día de hoy, contaremos con las tres últimas sesiones así como con el gran espacio de la biblioteca del colegio para poder llevar a cabo nuestra dramatización.

Dispondremos el espacio de forma que sea lo más cómodo posible y lo podremos dejar todo a punto para el teatro.

El narrador hará las presentaciones así como las narraciones correspondientes entre capítulo y capítulo y aquellos que no estén representando en el momento harán las veces de público.

Uno a uno y por orden de capítulos, saldrán los grupos para realizar su parte de la dramatización. Será grabada para más tarde poder pasar por un pequeño montaje y edición de vídeo llevado a cabo por el maestro. De esta forma, podrá ser vista por toda la clase así como por los familiares.

Ejemplos de posibles búsquedas digitales en las clases de informática acerca de la Edad Moderna pueden ser encontrados en los anexos

### 3.4.- Materiales a trabajar

Se trata de un proyecto muy centralizado en la dramatización histórica, aunque con carácter muy transversal.

Principalmente se trabaja la dramatización al estilo Waldorf como método de aprendizaje histórico, en este caso el tema respectivo es la Edad Moderna (aunque puede amoldarse a cualquier otro aspecto del temario). Partiendo de esta base se logra desarrollar toda una serie de competencias y habilidades en diferentes ámbitos educativos.

En plástica, desarrollamos la capacidad para llevar a cabo manualidades que nos sirvan de utilidad como disfraces y elementos decorativos. Aprendemos de esta forma a trabajar otro aspecto fundamental de la educación Waldorf, el arte plástico.

Por otro lado, en las clases de informática, realizamos una gran tarea de investigación que forma en la indagación a través de las redes y las capacidades relacionadas con las nuevas tecnologías, a la par que se aprende a utilizarlas de manera consciente y con el fin de hallar información y saber analizarla de manera crítica (uno de los pasos fundamentales dentro del trabajo de los historiadores).

Por lo que respecta a la sesiones de tutoría, desarrollamos las capacidades dialógicas, haciendo que todo el alumnado participe en diferentes situaciones de debate. Damos nuestra opinión y respetamos la de los demás, intentando llegar a un acuerdo común para mejorar nuestro trabajo conjunto.

Finalmente, destacar el trabajo en equipo que implica la dramatización y del que tanto se aprende. No tendría sentido ni podría realizarse de no ser por la correcta coordinación para trabajar juntos. Es esencial que el alumnado aprenda a hacerlo y que se vea beneficiado por los valores positivos que se transmiten fruto de esta actividad. En una sociedad donde cada vez cuesta más encontrar estas señas de identidad, el trabajo en equipo fomenta el compañerismo, el respeto, el diálogo entre iguales y enseña a trabajar juntos, enfocados hacia una misma dirección. Es sin duda uno de los aspectos más fundamentales que han de comprender no solo para que el proyecto y la programación salgan adelante, sino para que tengan un sentido educativo real.

### 3.5.- Evaluación

La evaluación final del alumnado va a constar de dos partes. Primero la prueba teórica ya comentada, a través de la aplicación Plickers. Contará con diez preguntas referentes a la Edad Moderna. Esta nota sobre 10 supondrá el 30% de la nota final y, obviamente, será individual. En los anexos se puede ver un modelo del examen.

En cuanto a la nota del apartado práctico, ésta supondrá el 70% del total del trabajo. Eso sí, subdividida en dos partes iguales al 35%. La primera parte se obtendrá a través de un seguimiento realizado día a día en el aula mediante la observación directa del docente. Se completará una tabla de ítems que indicará el nivel de implicación del alumno en cuestión durante el proceso de creación de la dramatización histórica, por lo que también será una nota individual.

Por otro lado, la segunda parte de esta nota práctica consistirá en la evaluación del resultado final de cada grupo en la dramatización. La nota, por supuesto, será grupal y constará, de forma similar al tipo de prueba anterior, de un listado de ítems que indicarán la calidad del teatrillo.

Ambas tablas de ítems se encuentran también en los anexos.

En el caso del alumno que hace de presentador, ambas fichas sirven para su evaluación de las dos partes del trabajo (el trabajo diario y la dramatización final). Ya que en ambas se siguen reflejando las tareas que ha debido de llevar a cabo. Únicamente que en la segunda rúbrica, en lugar de valorar un grupo en concreto se le valorará individualmente.

## **4.- Resultados, discusión y conclusiones**

### 4.1.- Interés y relevancia para la práctica profesional que merece el programa

Nos hallamos ante una metodología que, a pesar de que pueda parecer innovadora, desde el siglo pasado se considera como una gran alternativa educativa.

Ante aquellos reticentes frente a métodos pedagógicos basados en una práctica activa y dinámica que cuenta, ¿por qué no?, con un aspecto lúdico a la par que educativo se intenta presentar esta programación.

Intentamos recoger lo mejor de la metodología Waldorf y de la dramatización histórica para poder aplicar los aspectos positivos de ambas a un centro educativo al uso. Generalmente podemos escuchar contras como “debemos ceñirnos al currículum para lograr los objetivos”, “el espacio del centro no está habilitado para una programación así”, “el alumnado viene a clase a trabajar y no a jugar”, etc. Con este proyecto intentamos rebatir estas ideas arcaicas

y demostrar su valía para cualquier colegio independientemente de su situación y naturaleza. Bien es cierto que lo ideal sería contar con una mayor flexibilidad curricular para ampliar el margen y los límites de la programación o que el centro contase con espacios idóneos para el ensayo y la dramatización. Sin embargo, si sabemos amoldarnos al entorno y volcamos nuestras ganas y energía en el proyecto, es más que posible alcanzar la puesta en práctica de manera exitosa de metodologías pedagógicas alternativas como la presentada, descubriendo nuevas formas de educar lejos de las tradicionalmente pasivas y poco significativas.

A través de la dramatización, logramos trabajar la historia de una forma que, sin duda, envuelve el contenido como algo interesante y motivador para el alumnado. De ahí que el aprendizaje sea mucho más significativo. Además, prácticamente todo el contenido nace del debate o el diálogo así como de la investigación de toda la clase, con lo que somos nosotros mismos quienes construimos nuestro aprendizaje de una manera activa.

Otro de los aspectos positivos a destacar es la gran transversalidad fruto del desarrollo del proyecto. Conseguimos cumplir con los objetivos marcados tanto en plástica como en informática. En una desarrollan su capacidad de realizar trabajos manuales y potencian su creatividad imaginación, mientras que en la otra trabajan su habilidad digital para indagar en búsqueda de información de calidad que sirva de utilidad. Por no hablar, como comentaba anteriormente, del sinfín de beneficios que obtenemos a raíz del trabajo grupal y las actividades que llevamos a cabo durante la dramatización (aprendizaje entre iguales para desarrollar capacidades de cooperación y coordinación, obtener habilidades dialógicas, etc).

A la larga, podremos observar cómo este tipo de metodologías, aunque cuesten más de planificar y llevar a cabo que simplemente mandar indiscriminadamente ejercicios de un libro, son mucho más llevaderas. Hay cabida tanto para la diversión, el buen ambiente y la importancia del alumnado como para desarrollar los contenidos teóricos más básicos para cumplir con las exigencias del currículum. Cuando aprendamos a instruir al alumnado y fomentar su formación a partir de la potenciación de su espíritu más artístico, descubriremos cómo la educación puede ser un proceso maravilloso donde el alumnado puede disfrutar y pasarlo bien de una manera mucho más humana con el resto de compañeros, abandonando la frialdad de los libros de texto y los ejercicios teóricos donde son meros seres pasivos en su propia educación.

Los niños y niñas no se interesan por las materias escolares y por la escuela misma a consecuencia de calificaciones o ventajas personales. Se procura que la escuela sea una continuidad del hogar y que sea el entusiasmo y no la obligación externa lo que sea

determinante para el aprendizaje. Esto únicamente sucede cuando maestros y maestras están tan interesados y entusiasmados en las materias impartidas como debieran estarlo sus alumnos y alumnas (Moreno, 2010).

Descubriremos cómo el aprendizaje significativo y activo reside en la participación y la implicación por parte de toda la comunidad y que proyectos como éste son los idóneos para plantar la semilla que nos lleve a vías pedagógicas alternativas tan potentes como desconocidas. Pero, claro está, uno debe estar dispuesto a derrochar toda su energía y capacidad educativa cada día en el aula, pues requiere trabajo y dedicación. Aunque pronto se verán recompensados estos esfuerzos, tanto en los resultados académicos que demuestran un aprendizaje más significativo como en el buen ambiente del aula y los estrechos lazos que se crean fruto del trabajo artístico y cooperativo.

Tal vez, de este modo, logremos por fin desmontar la falsa concepción sobre la historia. Demostrar que no es una asignatura que se deba pasar por alto y de poca utilidad, sino que, bien enfocada, puede ser una de las mayores fuentes de conocimiento dentro de la educación actual y puede resultar una asignatura con una gran posibilidad de creación y desarrollo de proyectos activos y dinámicos que aseguren un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo, útil y ante todo ameno y divertido para cambiar la concepción del modo de educar y formar a las futuras generaciones.

#### 4.2.- Resultados de la evaluación del programa material

En este caso, consideramos que existen dos variables a tener en cuenta para la correcta valoración del conjunto global del proyecto.

Por un lado encontramos la utilidad a nivel teórico. ¿Se ha demostrado en pruebas teóricas que alcanzan los mismos resultados que con metodología tradicional? Probablemente descubriremos que realmente el aprendizaje ha sido superior al alcanzado a través de enseñanzas más clásicas y comunes. A fin de cuentas, el temario trabajado ha sido el mismo, lo único que ha cambiado a sido el tiempo dedicado a la teoría y la manera en que se ha trabajado la práctica.

Otro aspecto a tener en cuenta para la evaluación es el proceso del proyecto. ¿Cómo se ha sucedido el devenir de las sesiones durante la práctica? En este caso hemos de valorar la realización de la programación en el plano real. Si verdaderamente funciona el sistema de clases partidas, si el aprendizaje que se lleva a cabo y la transversalidad del proyecto han sido verdaderamente significativos para el alumnado, etc.

Realmente las expectativas puestas, ya de por sí, en la asignatura de historia son realmente bajas. Únicamente se desarrollan dos sesiones semanales de 45 minutos, siempre bajo la

dicción del libro de texto y ofreciendo datos totalmente superfluos y poco significativos.

Cualquier método que intente salirse de esta regla ya tan asimilada dentro de la sociedad, por poco que intente cambiar algo, ya está mejorando la actual situación.

La programación ha intentado ceñirse a la realidad social de tantos centros educativos así como de la asignatura en concreto. Sin perder el sueño de plantear una vía pedagógica alternativa para cambiar el estilo educativo imperante, se ha buscado la manera de presentar el proyecto de tal forma que verdaderamente pueda ser aplicado al plano real. Intentando no caer en la utopía, planteamos un proceso de enseñanza-aprendizaje donde tanto teoría como práctica tienen su lugar e importancia correspondiente y donde se intenta cumplir con los objetivos básicos que marca el currículum. Se ha sido realista en todo momento con el tiempo que se cuenta, si bien es cierto que el trabajo ha de ser muy dinámico y activo y el maestro ha de poner mucho de su parte para lograr cumplir todos los fines. Verdaderamente la educación es todo un reto, si lo que se busca es que sea una educación real y de calidad.

Como conclusión de la evaluación del programa, creemos haber logrado el objetivo de plantear una vía alternativa real y de calidad ante la mala situación educativa actual para con materias tan esenciales como la historia, recuperando antiguas tendencias enterradas hace tiempo como la enseñanza basada en la creación propia y la potenciación de las capacidades artísticas del alumnado.

Tal vez sea sólo una pequeña aportación y un bonito proyecto que llevar a cabo y comprobar la valía de metodologías de esta índole. Sin embargo, cualquier pequeña semilla es suficiente para comenzar a soñar con una educación más libre que dé cabida al trabajo activo entre iguales y a la realización de actividades significativas y divertidas que haga del proceso de enseñanza-aprendizaje una aventura llena de buenos momentos y que inspire a las futuras generaciones.

## **Bibliografía/Webgrafía**

- DECRETO 108/2014, de 4 de juliol, del Consejo, por el cual se establece el currículo y despliega la ordenación general de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Pàgina Web del centro CEIP Mestre Antonio Armelles i Domènech:  
<http://mestreacasa.gva.es/web/ceipantonioarmelles>.
- PEC del centro.
- CARLGREN, F. (2004) Pedagogía Waldorf. Una educación hacia la libertad.
- MORENO, M. (2010) Pedagogía Waldorf.
- STEINER, R. (1894) Filosofía de la libertad.
- STEINER, R. (1922) La educación del niño a la luz de la antroposofía.



## Anexos

Ejemplos de pruebas evaluativas:

**1. ¿Con qué acontecimiento finaliza la Edad Moderna?**

- A. El descubrimiento de América
- B. La revolución industrial
- C. La revolución francesa**
- D. La primera guerra mundial

**2. ¿En qué siglo comenzó la etapa de la decadencia?**

- A. Siglo XVII**
- B. Siglo XV
- C. Siglo III
- D. Aún no ha empezado

**3. ¿Qué afirmación es propia del humanismo?**

- A. Dios es el centro de todas las cosas
- B. El hombre es el centro de todo y ha de usar su razón**
- C. Solo a través de los sentidos se puede explicar el mundo
- D. A y B son correctas

**4. ¿Qué reyes gobernaban España en los siglos XVI y XVII?**

- A. Los reyes magos
- B. Los Borbones
- C. Felipe y Leticia
- D. Los Austrias**

**5. ¿Quiénes eran los privilegiados en la Edad Moderna?**

- A. Los campesinos
- B. Monarca, clero y nobles**
- C. Los comerciantes
- D. A y C son correctas

**6. En el renacimiento...**

- A. Se intenta volver a las antiguas Grecia y Roma y se forman las monarquías autoritarias**
- B. Se logra que el poder recaiga sobre el pueblo

<p>C. Los reyes eran elegidos por votación</p> <p>D. Hubo más nacimientos que nunca</p>
<p><b>7. El descubrimiento de América tuvo lugar en...</b></p> <p>A. El final de la Edad Moderna</p> <p>B. El año pasado</p> <p><b>C. El inicio de la Edad Moderna</b></p> <p>D. La segunda mitad de la Edad Media</p>
<p><b>8. ¿Cuál es el orden de las tres etapas que conforman la Edad Moderna?</b></p> <p>A. Todas ocurrieron a la vez</p> <p>B. Barroco, Renacimiento e Ilustración</p> <p>C. Ilustración, Barroco y Renacimiento</p> <p><b>D. Renacimiento Barroco e ilustración</b></p>
<p><b>9. En la ilustración...</b></p> <p><b>A. Se lograron cambios sociales que modernizaron a los países</b></p> <p>B. Las monarquías absolutistas se volvieron más fuertes que nunca</p> <p>C. La gente dibujaba mucho</p> <p>D. Ninguna de las anteriores es correcta</p>
<p><b>10. Por último, ¿hacia donde iba realmente la expedición de Colón cuando descubrió América?</b></p> <p>A. Al sur de África</p> <p><b>B. A las Indias</b></p> <p>C. A la Antártida</p> <p>D. A Disneyland</p>

Preguntas realizadas a través de la aplicación Plickers.

	Muy mal (0)	Mal (0,25)	Regular (0,5)	Bien (0,75)	Muy bien (1)
1. Realiza la tarea teórica al principio de cada sesión, teniendo bien					

organizada la libreta					
2. Participa de manera activa en el desarrollo del guión con el resto del equipo					
3. Muestra implicación en el ensayo de la dramatización					
4. Realiza las manualidades de plástica con originalidad y eficazmente					
5. Toma parte activamente de la investigación digital, haciendo las tareas adecuadamente					
6. Da su opinión en los debates y participa en los diálogos de la clase					
7. Ayuda a los compañeros/as a mejorar el trabajo por el bien común					
8. Ayuda en el correcto mantenimiento de la clase y el material					
9. Es capaz de trabajar en equipo, superando las situaciones problemáticas que puedan surgir					
10. Distingue el significado del proyecto de una mera actividad lúdica, siendo responsable					

Tabla de ítems del trabajo llevado a cabo diariamente (individual).

	Muy mal (0)	Mal (0,5)	Regular (1)	Bien (1,5)	Muy bien (2)
1. El guión se adecua a los hechos vistos en clase					
2. Se intenta ligar la teoría para que se refleje en la dramatización (contexto, etc)					
3. Puesta en escena (vestimentas y decoración)					
4. Intenta ser una representación seria y bien ejecutada (por calidad y tiempo)					
5. Se ha respetado a los otros grupos mientras no se representaba					

Tabla de ítems del resultado final de la dramatización (grupal).

Posibles imágenes obtenidas del trabajo de investigación digital para debatir en clase acerca de la Edad Moderna (llegada a América, navíos, paisaje de una ciudad española y vestimentas):



